elite™

NES–CJ–FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL

JOE & MAC™
CAVEMAN NINJA™

T

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Elite Systems Ltd,
Anchor House, Anchor Road,
Aldridge, Walsall, West Midlands,
WS9 8PW.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value, always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

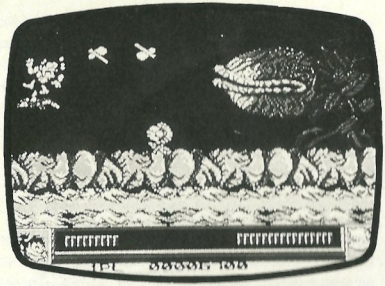
Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

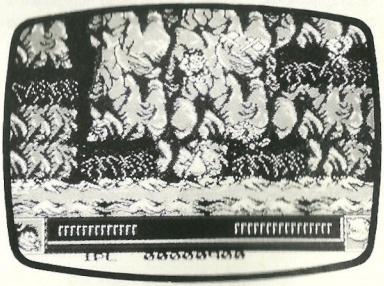
ATTENTION: A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING: GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel niet op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruik zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.





INTRODUCTION

Millions of years ago, before the 'Big Freeze' covered our planet's deserts with ice, a caveman's life was not an easy one!

These were the good old prehistoric days when fires were lit by stray bolts of lightning and tools were still made of wood and stone!

Although this was the only lifestyle known to Joe & Mac (two of our earliest ancestors), it still had its good side, being; lots of berry juice, dinosaurs to dine on, and cavegirls to amuse them!

Then one moonlit night, while Mac's out hunting in the mountains, some unfriendly neighbours wreck their village and kidnap their women-folk!

These missing girls are now alone in the wilderness, and Joe's the only caveman available to rescue them!

PREHISTORIC FACT:
The term 'Neanderthal' was the name given to the first human fossil recognised to have belonged to an earlier type of man, although few people wanted to accept that our earliest ancestors were apes!

HOW TO USE THE CONTROLLER

Option Screen – To Change Selection before Starting Play

Control Pad: *Press arrow keys up or down to indicate a selection.*
SELECT Button: *Press to change your indicated option.*
- *1 or 2 player game mode.*
- *With or without music.*
- *With or without SFX (Sound Effects).*

START Button:
- *Press once to return to the TITLE SCREEN.*
- *PRESS AGAIN TO START THE GAME!*

Additional Features

START Button: *Press mid-play to pause the game.*
Press again to restart the game.

Button A:
- *Press Once to release weapon.*
- *Hold Down to charge weapons.*

(Note: Recharging the weapon too much at once can result in Joe being unable to defend himself.)

Button B:
- *Press to jump.*

Control Pad:
- *Press Up and Button B to jump higher.*
- *Press Down to crouch.*
- *Push Right to run right.*
- *Push Left to run to left.*

Control Pad Up, followed by Button A – *Throws the weapon directly upwards.*
Control Pad Up, followed by Button B – *To jump higher upwards, and somersault.*
Control Pad Down, followed by Button B – *To jump downwards.*

To return to Title Screen (i.e. during the demonstration sequence) Press the Start Button.

HOW TO PLAY THE GAME

Caveman Ninja takes place within the primitive realms of an era long gone; the treacherous regions which are abundant with hungry predators and scheming savages.

The game consists of 5 major levels of play, each subdivided into two levels, featuring 10 varying unexplored territories of prehistoric wilderness. The object of the game is to lead our courageous caveman – Joe, safely through these perilous provinces in search of his humble homestead's wandering women.

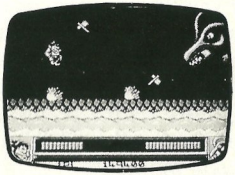
Points are accumulated by triumphing over any other lifeform which prevents your progress, and by collecting food and extra weapons as are sometimes revealed along the way.

Every kingdom has a mighty ruler, and to successfully clear every level, Joe will need to battle with each respective area's Lord of the Landscape. These guardian creatures have all been elected to defend their differing domains because they are the biggest and most fearsome of all lifeforms. If Joe isn't strong enough, or is without his most powerful weapons, he'll likely end his mission as a dinosaur's in-between mealtimes snack!

PREHISTORIC FACT:
Dinosaurs were a group of reptiles who lived on earth for a total of 140 million years from approximately 200-65 million years ago. Meat-eaters were called Carnivores and plant-eaters were called Herbivores.

TO START THE GAME

Insert the game pak into your NES unit and turn the power 'ON'.
When the TITLE SCREEN is displayed, press SELECT and Caveman Ninja's OPTION SCREEN will be displayed, which allows you to adjust certain aspects such as the number of players.
The screen will appear as shown below:



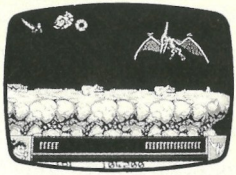
Use the Control Pad arrow keys to move up and down the desired options and then press SELECT to alter the indicated option.
The game can be played by one player or by two players alternating turns. In addition you can choose to play the game with or without music, and with or without sound effects.
After you have selected your options press the START Button to return you to the TITLE SCREEN where you can begin play.

THE STATUS PANEL

Each player alternates playing the character of Joe and starts the game with 3 lives. Once these lives have been lost the game is over. After a loss of a life the screen will advise you of the remaining lives you have before you restart play.

The status panel situated at the bottom of the screen keeps track of each player's score and shows the 'energy' reserves of both Joe, and, each level's Guardian. Joe commences the game with 16 energy units on the left-hand energy bar, with the relevant level Guardian's energy units simultaneously displayed on the right-hand bar.

Extra energy is gained by picking up food and weapon 'collectibles'.



PREHISTORIC FACT:
Coal is a well known energy 'source' of today, but did you know that coal is made of prehistoric plants, which became layers of rotting plant material when they died, called peat, then after the water and gases were squeezed out by the weight of rocks, was turned into hard, dark, coal!

SCORING

Points are awarded as follows:

Direct 'HIT' of any enemy (except Guardians) ..... **100 points**

Complete 'DEFEAT' of any enemy (except Guardians) ..... **500 points**

Direct 'HIT' on a Guardian ..... **1,000 points**

Picking up a re-energising food 'collectible' ..... **1,000 points**

Picking up an alternative weapon ..... **2,000 points**

Every level completed ..... **10,000 points**

Every 100,000 points scored ..... **ONE BONUS LIFE**

(Note: All of Joe's enemies differ as to the number of 'HITS' required to defeat them.)

CAVEMAN COLLECTIBLES

Edibles for Energy:- *All of Joe's battles will frequently leave him tired and hungry, so be sure to pick up some food to sustain his strength.*
Victories over animal and attacking plant-forms will often reveal a hidden energy power-up represented by something to eat, in addition to adding bonus points to the player's overall game score.

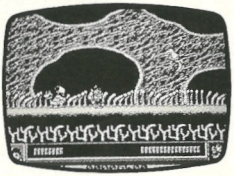
APPLE ..... **1,000 POINTS**

WATER MELON ..... **1,000 POINTS**

HAMBURGER ..... **1,000 POINTS**

PREHISTORIC FACT:
Although humans have lived on earth for 2 million years, the first crops of wheat and barley were only grown 10,000 years ago, before that they hunted wild animals and gathered wild fruit for food.

Weaponry:- *Defeating an egg-carrying neanderthal reveals an alternative weapon available for Joe's use providing he actually collects it, and also adds an extra 2000 points to the player's overall game score.*
No respectable caveman would ever be seen without his heaviest club or trusty tools, and Joe, dressed in his mightiest mammoth skin, is no exception!
Joe's choice of weapon depends upon whatever he picked up the last time one randomly appeared, but remember, some weapons will weaken Joe's energy levels much quicker than others.
Here, we list the types of weapons and their usefulness which you'll find on the way, all of which will assist him in rescuing his cavegirls!



PREHISTORIC FACT:
For over one and a half million years weapons and tools were only made of stone, wood and bone before caveman learnt to make metal ones by melting copper and pouring it into stone moulds for spear and axe heads, the first of which were only made 9,900 years ago.

STONE-AXE *Joe begins his adventures fighting his oncoming opponents with this sturdy sample of stoneware, but be warned – they're heavy and don't travel too far!*

FLINT *A missile to make your foremost foes flinch, but you'll need to collect more powerful weapons for your bigger attackers.*

BOOMERANG *A worthy weapon because it wipes out your enemies before coming back.*

FIRE *Throwing fireballs at your enemies is perhaps your most powerful protection.*

STONE WHEEL *Rolling wheels into the middle of your opponents without warning will soon have them flying out of your way.*

PREHISTORIC FACT:
The wheel was not actually invented until 5,500 years ago, the first of which was made of wood.

FRIEND OR FOE?

Joe's & Mac's friendship was an exception in the bygone Stone-Age days of territorial fighting, so it's fair to assume that even if a stranger looks and acts like you, he's still probably an ally of that untrustworthy bunch of boneheads that caused all Joe's problems in the first place, so be extra cautious confronting other cavemen.

Cranium Colin isn't just carrying a club to help him keep his balance!

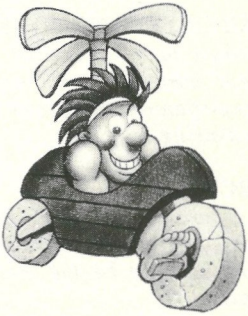
Jogging Jason may seem harmless, but he's several kilometres an hour faster than you!

Stand in this super sprinter's way and he'll run you down faster than a charging rhino!

A boulder a day – keeps the cave-girls away!

If the helirocktor's blades don't adjust your hairstyle be assured the bombs he hails, will!

Don't mistake this caveman disguise for being a harmless part of the scenery!



XTRA ENEMY SPRITES

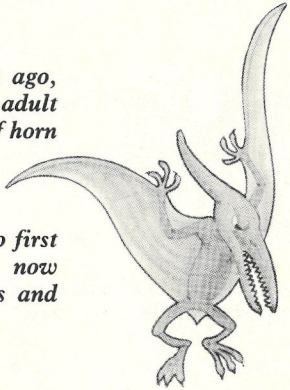
All of the varying locations Joe will have to trespass across, will be fiercely defended by hundreds of uncivilised creatures and dangerous plant-forms. Neither is any territory ever without its Lord of the Landscape, whom Joe will have to battle with before he can venture into any new location.
So to keep your wits about you and weapons handy for some of the following enemy encounters.

BABY PTERANODONS

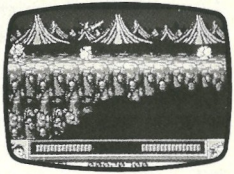
Known to have existed over 135 million years ago, these 'winged lizards' are flying fiends with an adult wing-span reaching over 9ms and a boney head of horn measuring over 1m.

ARCHAEOPTERYX

A crow-sized feathered dinosaur of 1m long who first existed nearly 200 million years ago and is now chronicled to be the missing link between birds and reptiles.



ZEPHYROSAURUS
A small plant-eating dinosaur (only 2.5ms long) whose name means "west-wind lizard" was known to have existed between 141 to 65 million years ago.



Other dangers also await ...

TYRANT TRIFFIDS
A mythical man-eating, seed-spitting plant similar to a giant Venus Fly-trap, with poisonous seeds which can prove fatal!

HELIROCK BOMBS
Fiery packages dropped by Caveman Crowswing, from his Helirockter, which both airborne and grounded are too explosive to examine closely!

ELECTRIC FLYING FISH
Anything fishy could prove more of a shock than Joe expects!

GAMEPLAY HINTS 'N' TIPS

1. *Although Joe loses energy whenever he collides with an enemy sprite, he is briefly compensated by becoming momentarily 'invincible' which gives him a greater chance of escape from the immediate situation and can be used to advantage when under mass attack.*
2. *Remember, Joe can recharge his weapons by holding down Button A, but over-doing this can equally exhaust him!*
3. *When fighting any of the Guardians, aim for its head.*
4. *Fire can be Joe's most powerful weapon.*
5. *Bonus food collected before it disappears gives both extra energy and bonus points.*

COMPLETING THE HI-SCORE TABLE

If you succeed where other cavemen feared to tread, you will be able to register your name against your score in the Hi-Score Table.

Using the Control Pad, move the 'Stone Wheel' until it encircles your selected letter. Pressing Buttons A or B will then register this letter and there are 9 spaces available for completing your name, and all letters are selected in the same way. If you make an error, positioning the 'wheel' over the word 'RUB' then pressing Buttons A or B will erase your last choice.

After your final letter has been chosen, position the 'wheel' over the word 'END' and press Buttons A or B to complete your entry.

PLAYING THE GAME

The action takes place in 10 different stone-age locations across 5 main levels of play with both a mid-level and end-of-level Guardian preventing your progress.

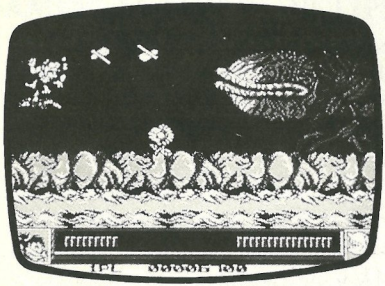
LEVEL 1: The Volcanic Valley of Valour *& its Guardian: THE HALTICOSAURUS.*
Jurassic Park *& its Guardian: AN ADULT TYRANNOSAURUS*

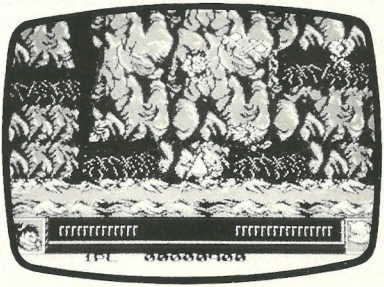
LEVEL 2: The Oceans of Silurian *& its Guardian: A LEGENDARY GIANT TYRANT TRIFFID.*
White Cliffs of Cambrian *& its Guardian: AN ADULT GREEN PTERANODON.*

LEVEL 3: The Rapids of Ramapithecus *& its Guardian: THE NOTHOSAUR.*
Kayemenofore Plateau *& its Guardian: THE MYTHICAL DACENTRURIAN.*

LEVEL 4: Bonesville Basin *& its Guardian: THE PACHYCEPHALO-SAURUS.*
The Waters of Wrath *& its Guardian: AN ADULT BLUE PTERANODON.*

LEVEL 5: The Petrified Forest of Fossileons *& its Guardian: AN ADULT RED TYRANNOSAURUS.*
Tyranno's Tummy *& its Guardian: THE FABLED SAGILEOCORN.*





INTRODUCTION

Il y a des millions d'années, avant que la "Grande Glaciation" n'ait recouvert de glace les déserts de notre planète, la vie d'un homme des cavernes n'était pas chose facile!

C'était le bon vieux temps préhistorique, lorsqu'on allumait le feu à l'aide d'un éclair égaré et que les outils étaient faits de bois et de pierre!

Joe et Mac (deux de nos plus vieux ancêtres) n'avaient jamais connu d'autre mode de vie et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils n'étaient pas à plaindre: jus de baie en quantité, dîners de dinosaures, et filles des cavernes pour les divertir!

Mais par une nuit claire, tandis que Mac était parti chasser dans les montagnes, d'hostiles voisins vinrent détruire le village et enlever les dames!

Les disparues sont maintenant seules, perdues dans la nature, et Joe est le seul homme des cavernes à être là pour partir à leur recherche!

FAIT PREHISTORIQUE:
Le terme "Néandertal" fut utilisé pour désigner le premier fossile humain dont on ai reconnu l'appartenance à un type d'homme primitif, bien que peu de personnes acceptent que nos premiers ancêtres aient été des singes!

COMMENT UTILISER LE CONTROLEUR

Ecran des Options – Pour modifier les options avant de commencer à jouer.

Bloc de Contrôle: *Appuyez sur les touches directionnelles haut ou bas pour mettre en évidence une option.*

Bouton SELECT: *Appuyez sur ce bouton pour modifier l'option indiquée.*
- *Mode 1 ou 2 joueurs.*
- *Avec ou sans musique.*
- *Avec ou sans effets sonores.*

Bouton START:
- *Appuyez une fois pour retourner à l'ECRAN TITRE.*
- *APPUYEZ UNE NOUVELLE FOIS POUR COMMENCER LE JEU!*

Fonctions Supplémentaires

Bouton START: *Appuyez sur ce bouton pendant le jeu pour interrompre le jeu.*

Bouton A:
- *Appuyez une fois pour lancer une arme.*
- *Maintenez enfoncé pour charger les armes.*

(Remarque: Si vous êtes trop souvent en train de recharger, Joe ne pourra pas se défendre.)

Bouton B:
- *Appuyez pour sauter.*

Bloc de Contrôle:
- *Appuyez sur Haut et sur le Bouton B pour sauter plus haut.*
- *Appuyez sur Bas pour vous accroupir.*
- *Appuyez sur Droite pour courir vers la droite.*
- *Appuyez sur Gauche pour courir vers la gauche.*

Bloc de Contrôle Haut, puis Bouton A – *Lance l'arme directement vers le haut.*

Bloc de Contrôle Haut, puis Bouton B – *Pour sauter plus haut et faire une pirouette.*

Bloc de Contrôle Bas, puis Bouton B – *Pour sauter vers le bas.*

Pour retourner à l'Ecran Titre (pendant la séquence de démonstration), appuyez sur le Bouton Start.

COMMENT JOUER

Caveman Ninja se déroule dans les royaumes primitifs d'une ère depuis longtemps disparue. Ces lieux sont perfides et regorgent de prédateurs affamés et de sauvages rusés.

Le jeu est constitué de 5 niveaux principaux, chacun étant sous-divisé en 2 niveaux, ce qui fait un total de dix territoires inexplorés de la nature préhistorique. Le but du jeu est de diriger Joe, notre courageux homme des cavernes, à travers toutes ces provinces dangereuses, afin qu'il retrouve les femmes qui ont été enlevées de son humble domaine.

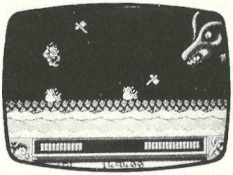
Vous accumulez des points en triomphant de toute autre forme vivante qui vous empêche de continuer votre route, et en ramassant de la nourriture et des armes supplémentaires (leur présence est parfois révélée le long du chemin).

Chaque royaume a un chef puissant et pour réussir à terminer chaque niveau, Joe devra combattre le Seigneur du Paysage de chaque zone respective. Ces créatures gardiennes ont toutes été élues pour défendre leurs différents domaines parce qu'elles sont les plus grosses et les plus redoutables. Si Joe n'est pas suffisamment fort, ou s'il est privé de ses armes les plus puissantes, il risque de finir sa mission comme casse-croûte de dinosaure!

FAIT PREHISTORIQUE:
Les dinosaures sont des reptiles qui vécurent sur la terre pendant 140 millions d'années. Ils disparurent il y a environ 65 millions d'années. Ceux qui mangeaient de la viande étaient appelés Carnivores et ceux qui se nourrissaient de plantes étaient appelés Herbivores.

POUR COMMENCER A JOUER

Insérez la cartouche de jeu dans l'unité NES et allumez la console de jeu.
Lorsque l'ECRAN TITRE apparaît, appuyez sur SELECT et l'ECRAN DES OPTIONS de Caveman Ninja s'affichera. Cet écran vous permet d'ajuster certains aspects du jeu, comme le nombre de joueurs.
L'écran suivant apparaîtra:



Utilisez les touches flèches du Bloc de Contrôle pour aller aux options voulues et appuyez sur SELECT pour modifier l'option indiquée.
Vous pouvez jouer à un joueur ou à deux joueurs (à tour de rôle). De plus, vous pouvez choisir de jouer avec ou sans musique, et avec ou sans effets sonores.
Après avoir sélectionné vos options, appuyez sur le Bouton START pour retourner à l'ECRAN TITRE, à partir duquel vous pouvez commencer à jouer.

L'AFFICHAGE DE STATUT

Chaque joueur prend tour à tour le rôle de Joe et commence le jeu avec 3 vies. Lorsque ces vies sont toutes perdues, le jeu est terminé. Après chaque perte de vie, vous serez informé à l'écran du nombre de vies qu'il vous reste avant de continuer le jeu.

L'affichage de statut situé au bas de l'écran donne le score de chaque joueur et indique les réserves "d'énergie" de Joe et du Gardien du niveau. Joe commence le jeu avec 16 unités d'énergie sur la barre d'énergie de gauche. Les unités d'énergie du Gardien du niveau correspondant apparaissent sur la barre de droite.

Vous gagnez de l'énergie supplémentaire en ramassant de la nourriture et des armes.

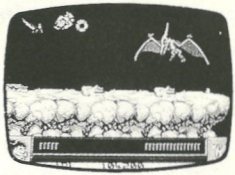
SCORE

Les points sout attribués comme suit:

Coup (HIT) direct à un ennemi
(à part les Gardiens) ..... 100 points

Défaite (DEFEAT) complète d'un ennemi
(à part les Gardiens) ..... 500 points

Coup direct à un Gardien ..... 1000 points



FAIT PREHISTORIQUE:
Le charbon est une "source" d'énergie bien connue aujourd'hui, mais saviez-vous que le charbon est fait de plantes préhistoriques, qui, à leur mort, formèrent des couches de végétaux pourrissants, appelés tourbe? Puis, avec le poids des rochers, l'eau et les gaz se retirèrent de la tourbe, et quelque chose de noir et dur apparut, le charbon!

Ramasser un aliment qui redonne de l'énergie ..... 2000 points

Ramasser une arme supplémentaire ..... 2000 points

Fin de chaque niveau ..... 10 000 points

Tous les 100 000 points ..... UNE VIE EN BONUS

(Remarque: Le nombre de coups (HITS) nécessaires pour vaincre les ennemis de Joe varie.)

CHOSES A RAMASSER

Comestibles riches en Energie: *Joe sera fréquemment fatigué et affamé par toutes ses batailles. Donc, assurez-vous de ramasser de la nourriture pour lui permettre de garder ses forces.*

Les victoires sur les animaux et les végétaux révéleront souvent une réserve d'énergie cachée, représentée par quelque chose à manger. De plus, des points de bonus s'ajouteront au score global du joueur.

POMME ..... 1000 POINTS

PASTEQUE ..... 1000 POINTS

HAMBURGER ..... 1000 POINTS

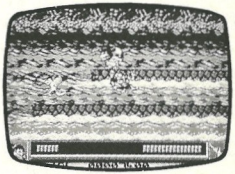
FAIT PREHISTORIQUE:
Bien que les humains vivent sur terre depuis 2 millions d'années, les premières récoltes d'orge et de blé apparurent il y a seulement 10 000 ans. Avant, on se nourrissait de la chasse et de la cueillette.

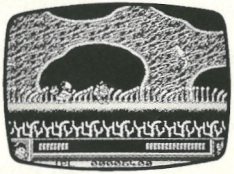
Armes: ***Le victoire sur un néandertalien chargé d'un œuf révélera la présence d'une arme que Joe pourra utiliser, à condition qu'il la ramasse. De plus, 2000 points seront ajoutés au score global du joueur.***

Aucun homme des cavernes respectable ne se promènerait sans son gourdin le plus lourd et ses fidèles accessoires. Joe, vêtu de la peau de mammouth la plus majestueuse, ne fait pas exception à la règle!

L'arme active de Joe dépend de la dernière arme qu'il a ramassée. N'oubliez pas, certaines armes affaibliront l'énergie de Joe beaucoup plus rapidement que d'autres.

Voici la liste des différentes armes que vous trouverez sur votre chemin, et de leur fonction. Toutes l'aideront à porter secours aux filles des cavernes.





FAIT PREHISTORIQUE
Pendant plus d'un million et demi d'années, les armes et les outils étaient faits uniquement de pierre, de bois, et d'os. Puis, les hommes des cavernes apprirent à faire des armes métalliques, en faisant fondre du cuivre et en le versant dans des moules de pierre pour faire des lames de lance et de hache. La première de ces armes fut faite il y a seulement 9900 ans.

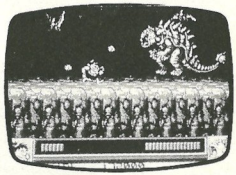
HACHE DE PIERRE — *Au début de ses aventures, Joe combat ses adversaires avec ce solide spécimen de pierre taillée. Attention cependant, ces haches sont lourdes et ne peuvent pas être lancées très loin!*

SILEX — *Une arme qui fait reculer vos principaux ennemis, mais il vous faudra des armes plus puissantes pour vos adversaires les plus gros.*

BOOMERANG — *Une arme intéressante, car elle détruit vos ennemis avant de revenir vers vous.*

FEU — *Votre meilleure protection est peut-être de lancer des boules de feu à vos ennemis.*

ROUE DE PIERRE — *Des roues qui déboulent sans prévenir sur vos adversaires auront vite fait de les écarter de votre chemin.*



FAIT PREHISTORIQUE:
La roue fut en fait inventée il y a seulement 5500 ans. La première était faite de bois.

AMI OU ENNEMI?

L'amitié de Joe et de Mac était une exception à l'Age de Pierre, en ces temps où régnaient les luttes territoriales. Il est donc justifié de penser que, même si un étranger vous ressemble et agit comme vous, il est probablement l'allié de cette fichue bande de crétins, responsable de tous les problèmes de Joe. Donc, soyez hyper prudent lorsque vous êtes confronté à d'autres hommes des cavernes.

Si Cranium Colin porte un gourdin, ce n'est pas seulement pour garder son équilibre!

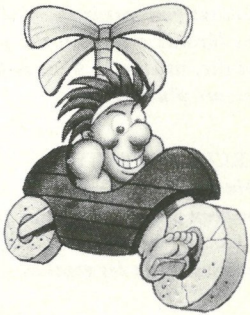
Jogging Jason a peut-être l'air inoffensif, mais il fait plusieurs kilomètres à l'heure de plus que vous!

Si vous vous trouvez sur le chemin de ce super sprinter, il vous renversera plus vite qu'un rhinocéros en train de charger!

Un rocher par jour – pas de midinettes autour!

Si les pales de l'hélirocktor ne vous font pas changer de coiffure, vous pouvez être sûr que les bombes qu'il lance le feront!

Ne prenez pas ce déguisement d'homme des cavernes pour une partie innocente du paysage!

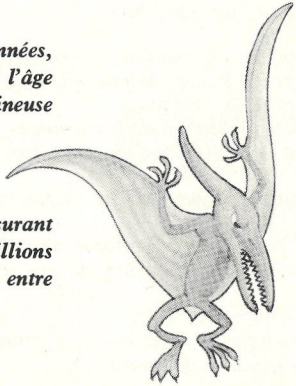


ENNEMIS SUPPLEMENTAIRES

Tous les endroits où Joe devra s'introduire seront vaillamment défendus par des centaines de créatures barbares et d'espèces végétales dangereuses. Chaque territoire possède son Seigneur du Paysage, que Joe devra combattre avant de pouvoir s'aventurer dans un nouvel endroit.
Donc ouvrez l'œil et gardez vos armes à portée de main, prêtes pour les prochaines rencontres avec vos adversaires.

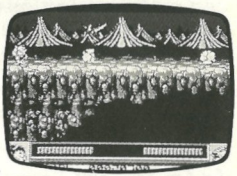
BEBES PTERANODONS
Connus pour avoir existé il y a plus de 135 millions d'années, ces lézards ailés sont des monstres, dont l'envergure, à l'âge adulte, atteint les 9 m, et la corne de leur tête cartilagineuse mesure plus d'1 m.

ARCHAEOPTERYX
Dinosaure à plumes de la taille d'un corbeau, mesurant environ 1 m de long, qui existait il y a environ 200 millions d'années, et apparemment, constitue le lien manquant entre les oiseaux et les reptiles.



ZEPHYROSAURE

Ce petit dinosaure mangeur de plantes (mesurant seulement 2,5 m de long), dont le nom veut dire "lézard du vent d'ouest", a existé il y a environ 141 à 65 millions d'années.



D'autres dangers vous attendent aussi ...

TYRAN TRIFFID

Plante mythique mangeuse d'hommes, cracheuse de graines, semblable à une Dionée géante, dont les graines vénéneuses peuvent être fatales!

BOMBES HELIROCK

Paquets enflammés largués par Crowswing, l'homme des cavernes, depuis son Hélirocktor, trop explosifs pour être examinés de près, qu'ils soient en l'air ou par terre!

POISSON VOLANT ELECTRIQUE

Tout ce qui ressemble à un poisson pourrait réserver à Joe un choc auquel il ne s'attend pas!

CONSEILS ET SUGGESTIONS DE JEU

1. *Bien que Joe perde de l'énergie à chaque fois qu'il entre en conflit avec un ennemi, ceci est brièvement compensé par le fait qu'il devient momentanément invincible, ce qui lui donne une meilleure chance de s'échapper de la situation actuelle, et peut être utilisé de façon avantageuse en cas d'attaque groupée.*
2. *Souvenez-vous, vous pouvez recharger les armes de Joe en maintenant le bouton A enfoncé, mais si vous faites ceci trop souvent, Joe en sera tout autant épuisé!*
3. *Lorsque vous vous battez contre un Gardien, visez sa tête.*
4. *Le feu peut être l'arme la plus puissante de Joe.*
5. *Les bonus de nourriture ramassés avant leur disparition vous donnent de l'énergie et des points supplémentaires.*

REMPLIR LE TABLEAU DES HAUTS SCORES

Si vous réussissez là où d'autres hommes des cavernes ont échoué, vous aurez la possibilité d'inscrire votre nom à côté de votre score dans le Tableau des Hauts Scores.
En utilisant le Bloc de Contrôle, déplacez la 'Roue de Pierre' jusqu'à ce qu'elle encercle la lettre voulue. Appuyez sur le Bouton A ou B pour sélectionner cette lettre. Vous avez alors 9 espaces disponibles pour compléter votre nom. Toutes les lettres sont sélectionnées de la même façon. Si vous faites une erreur, placez la 'roue' sur le mot 'RUB' et appuyez sur le Bouton A ou B pour effacer la dernière lettre choisie.
Lorsque vous avez terminé votre nom, placez la 'roue' sur le mot 'END' et appuyez sur le Bouton A ou B.

LE JEU

L'action se situe dans dix endroits différents de l'âge de pierre, sur 5 niveaux de jeu principaux, comportant un gardien à mi-niveau, et un autre en fin de niveau, qui vous empêcheront de progresser.

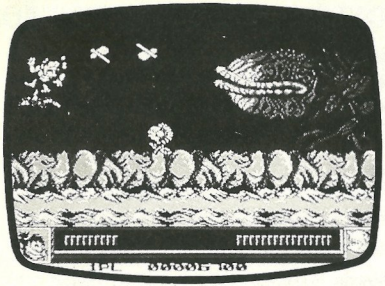
NIVEAU 1: La Vallée Volcanique de la Bravoure *& son Gardien: L'HALTICOSAURE.*
Le Parc Jurassique *& son Gardien: UN TYRANNOSAURE ADULTE.*

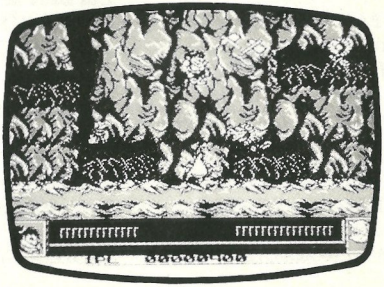
NIVEAU 2: Les Océans Siluriens *& leur Gardien: LE NOTHOSAURE.*
Les Blanches Falaises Cambriennes *et leur Gardien: UN PTERANODON VERT ADULTE.*

NIVEAU 3: Les Rapides de Ramapithèque *et leur Gardien: LE NOTHOSAURE.*
Le Plateau de Kayemenofore *et son Gardien: LE MYTHIQUE DACENTRURIEN.*

NIVEAU 4: Le Bassin de Bonesville *& son Gardien: LE PACHYCEPHALOSAURE.*
Les Eaux de la Colère *& leur Gardien: UN PTERANODON BLEU ADULTE.*

NIVEAU 5: La Forêt Pétrifiée de Fossiléons *& son Gardien: UN TYRANNOSAURE ROUGE ADULTE.*
Le Ventre du Tyranno *& son Gardien: LE LEGENDAIRE SAGILEOCORNE.*





INLEIDING

Zo'n miljoen jaar geleden, voor de Grote IJstijd de woestijnen van onze planeet met ijs bedekte, was het leven van een holbewoner nou niet bepaald gemakkelijk te noemen!

Dat was de goede oude prehistorische tijd, toen vuren aangestoken werden met een verdwaalde bliksemstraal en gereedschap nog van steen en hout gemaakt werd!

Hoewel dit de enige manier van leven was die Joe en Mac (twee van onze vroegste voorvaderen) kenden had dit toch ook zijn goede kanten, en wel liters bessensap, dinosaurussen om te eten en holemeisjes om hen te vermaken!

Maar op een door de maan verlichte nacht, toen Mac uit jagen gegaan was in de bergen, vernielden vijandige buren hun dorp en kidnapten hun meisjes!

Deze zoekgeraakte meisjes zijn nu alleen in de wildernis en Joe is de enige holbewoner die hun kan redden!

PREHISTORISCH FEIT:
De term "Neanderthaler" is de naam die men gegeven heeft aan het eerste menselijke fossiel waaraan je kon zien dat het aan een vroege soort van mens behoord had, hoewel maar weinig mensen wilden aannemen dat onze vroege voorvaderen apen waren!

GEBRUIK VAN HET CONTROLEPANEEL

Keuzescherm – Selectie veranderen voordat u met het spel begint.

Controlepaneel: *Druk de pijlknoppen omhoog of omlaag om een selectie aan te geven.*
SELECT-knop: *Druk hierop om de aangegeven keuze te veranderen.*
- *Modus met 1 of 2 spelers.*
- *Met of zonder muziek.*
- *Met of zonder SFX (geluidseffecten).*

START-knop:
- *Druk hier eenmaal op om naar het TITELSCHERM terug te keren.*
- *DRUK HIER NOGMAALS OP OM MET HET SPEL TE BEGINNEN.*

Extra mogelijkheden

START-knop: *Druk hier tijdens het spel op als u wilt pauzeren.*
Druk er nogmaals op om het spel te hervatten.

Knop A:
- *Druk hier eenmaal op om een wapen te gebruiken.*
- *Ingedrukt houden om wapens te laden.*

(NB: Als u het wapen te vaak in een keer herlaadt, heeft dat tot gevolg dat Joe zich niet meer kan verdedigen.)

Knop B:
- *Druk hierop om te springen.*

Controlepaneel:
- *Druk op Up (Omhoog) en op knop B om hoger te kunnen springen.*
- *Druk op Down (Neer) om te hurken.*
- *Druk op Right (Rechts) om naar rechts te gaan.*
- *Druk op Left (Links) om naar links te gaan.*

Controlepaneel Up (Omhoog) en vervolgens knop A – *Gooit het wapen recht omhoog.*
Controlepaneel Up (Omhoog) en vervolgens knop B – *Om hoger te kunnen springen en een salto te maken.*
Controlepaneel Down (Neer) en vervolgens knop B – *Om naar beneden te springen.*

Als u naar het titelscherm terug wilt keren (tijdens de demonstratie) moet u op de Start-knop drukken.

HET SPEL SPELEN

Caveman Ninja speelt zich af in de primitieve wereld van eeuwen geleden; de verraderlijke gebieden waar hongerige roofdieren en samenzwerende wilden het leven onveilig maken.

Het spel bestaat uit 5 hoofdniveau's, elk onderverdeeld in twee andere niveau's met 10 afwisselende gebieden met onverkende, prehistorische wildernis. De bedoeling van het spel is om onze dappere holbewoner – Joe – veilig door deze levensgevaarlijke gebieden heen te leiden op zoek naar de verdwaalde vrouwen van zijn nederzetting.

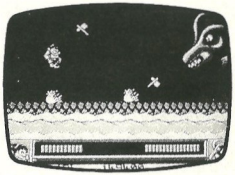
U kunt punten verzamelen door over andere levensvormen, die proberen om u tegen te houden, te zegevieren en door voedsel en extra wapens die u soms langs de weg ziet te verzamelen.

Elk koninkrijk heeft een machtig heerser. Om elk niveau met succes te beeindigen moet Joe de strijd aanbinden met de Heer van het Land van elk afzonderlijk gebied. Deze bewakende wezens zijn uitverkoren om hun domeinen te verdedigen aangezien zij de grootste en meest angstaanjagende wezens zijn die je je maar in kunt denken. Als Joe niet sterk genoeg is, of zonder zijn machtigste wapens zit, loopt hij kans dat zijn tocht eindigt bij een dinosaurus die hem als een snack tussen twee maaltijden door ziet.

PREHISTORISCH FEIT:
De dinosaurus behoort tot een groep reptielen die gedurende zo'n 140 miljoen jaar, ongeveer 200 – 85 miljoen jaar geleden, de aarde bevolkten. Vleeseters worden Carnivoren genoemd en planteneters Herbivoren.

HET SPEL BEGINNEN

Stop het spel in de NES-eenheid en zet deze aan.
Als het TITELSCHERM getoond wordt moet u op SELECT drukken. U krijgt dan het Caveman Ninja KEUZES-CHERM te zien waar u bepaalde aspecten, zoals het aantal spelers, kunt bepalen.
Het scherm wordt getoond zoals hieronder wordt weergegeven.



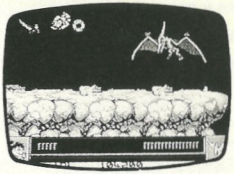
Gebruik de pijlknoppen op het controlepaneel om tussen de gewenste keuzes op en neer te bewegen en druk vervolgens op SELECT om de aangegeven keuze te veranderen.
Het spel kan door een speler gespeeld worden, of door twee spelers die elkaar afwisselen. U kunt tevens bepalen of u het spel met of zonder muziek wilt spelen en met of zonder geluidseffecten.
Als u uw keuzes heeft ingesteld, druk dan op de START-knop om terug te gaan naar het TITELSCHERM waar u kunt beginnen met spelen.

HET STATUSPANEEL

De deelnemers die Joe spelen, wisselen elkaar af en beginnen het spel met drie levens. Als u deze levens verloren heeft is het spel afgelopen. Als u een leven heeft verloren laat het scherm u zien hoeveel levens u nog over heeft voordat het spel hervat wordt.

Het statuspaneel onderaan het scherm houdt de score bij van elke speler en toont de 'energiereserves' van zowel Joe als de bewaker van elk niveau. Joe begint het spel met 18 energie-eenheden op de linker energiestaaf. Aan de rechterkant kunt zien hoeveel energie de bewaker van het niveau waar u op speelt over heeft.

U kunt extra energie verzamelen door verzamelplaatjes voor voedsel en wapens op te pikken.



PREHISTORISCH FEIT:
Tegenwoordig zijn kolen een heel bekende energiebron, maar wist u dat kolen ontstaan zijn uit prehistorische planten? Nadat die waren afgestorven ontstond er laag na laag van rottende plantendelen, turf. Later werden daar, onder het gewicht van rotsen, het water en de gassen uit geperst en werd de turf langzaam maar zeker omgezet in donkere, keiharde kool.

SCOREN

Punten worden als volgt toegekend:

'HIT' de vijand rechtstreeks raken (behalve Bewakers) ..... **100 punten**

'DEFEAT' een vijand helemaal verslaan (behalve Bewakers) ..... **500 punten**

'HIT' een Bewaker rechtstreeks raken ..... **1000 punten**

Een energieherstellend voedselverzamelplaatje oppikken ..... **1000 punten**

Een ander wapen oppikken ..... 2000 punten

Een niveau afmaken ..... 10.000 punten

Voor elke 100.000 punten
die u gescoord heeft ..... EEN BONUSLEVEN

(NB: het aantal 'HITS' dat nodig is om Joe's vijanden te verslaan is voor elke vijand veschillend.)

CAVEMAN VERZAMELPLAATJES

Voedsel voor energie – *Na elk gevecht is Joe moe en heeft hij honger, dus zorg ervoor dat u wat te eten oppikt om zijn kracht op peil te houden.*
Als hij een aanval van dieren of planten met succes afweert, wordt er naast het feit dat er bonuspunten worden toegevoegd aan de algemene score van de speler, vaak iets te eten aangeboden om hem extra energie te geven.

APPEL ..... 1000 PUNTEN

WATERMELOEN ..... 1000 PUNTEN

HAMBURGER ..... 1000 PUNTEN

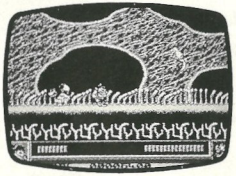
PREHISTORISCH FEIT:
Hoewel de mens al zo'n 2 miljoen jaar op aarde leeft, werden gerst en tarwe pas 10.000 jaar geleden voor het eerst geoogst. Daarvoor joeg de mens op wilde dieren en verzamelde hij fruit.

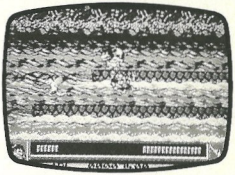
Wapentuig: *Als u een Neanderthaler die eieren draagt verslaat, wordt er een extra wapen aangeboden dat Joe kan gebruiken als hij het oppikt. Er worden tevens 2000 punten toegevoegd aan de algemene score van de speler.*

Een zichzelf respecterende holbewoner gaat niet naar buiten zonder dat hij een heel zware knots of gereedschap waar hij op kan vertrouwen bij zich heeft. Joe, die een enorme mammoethuid draagt, is daar geen uitzondering op!

De keuze van Joe's wapens hangt af van wat hij de laatste keer heeft opgepikt toen er eentje willekeurig verscheen, maar denk er wel om dat bepaalde wapens zijn energieniveau heel wat sneller doen verzwakken dan andere.

Hier ziet u een lijst met de diverse soorten wapens die u op uw weg tegenkomt en hun gebruik. Deze wapens helpen Joe bij het redden van zijn holemeisjes.





PREHISTORISCH FEIT:
Gedurende meer dan anderhalf miljoen jaar werden wapens alleen van steen, hout en been gemaakt. Langzaamaan leerde de holemens wapens van metaal te maken door koper te smelten en het in een stenen vorm te gieten om speerpunten en pijlpunten te maken. De eerste metalen punten werden ongeveer 9900 jaar geleden gemaakt.

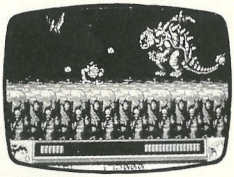
STENEN BIJL *Als Joe zijn avonturen begint, valt hij zijn tegenstanders aan met dit robuuste voorbeeld van steenwerk. Maar wees gewaarschuwd – deze bijlen zijn zwaar en gaan niet zo lang mee!*

VUURSTEEN *Een projectiel waarvoor uw eerste tegenstanders terugdeinzen, maar u heeft krachtigere wapens nodig voor grotere aanvallers.*

BOEMERANG *Een goed wapen want het maait de vijand neer voordat het terugkomt.*

VUUR *Uw beste bescherming is wel om vuurballen naar uw vijanden te gooien.*

STENEN WIEL *Als u zonder waarschuwing wielen tussen uw vijanden laat rollen gaan ze u razendsnel uit de weg.*



PREHISTORISCH FEIT:
Het wiel werd pas 5500 jaar geleden uitgevonden. Het eerste wiel was van hout gemaakt.

VRIEND OF VIJAND?

De vriendschap tussen Joe en Mac was iets uitzonderlijks in de dagen van het Stenen Tijdperk, waar territoriale gevechten aan de orde van de dag waren. U kunt er dus maar het beste vanuit gaan, zelfs als een vreemde er net zo uitziet als u en zich ook net zo gedraagt, dat het toch goed mogelijk is dat hij een bondgenoot is van die onbetrouwbare groep dikkoppen die de oorzaak zijn van Joe's problemen. Pas dus extra goed op als u andere holbewoners tegenkomt.

Cranium Colin heeft de knots heus niet alleen bij zich om hem te helpen zijn evenwicht te bewaren!

Jogging Jason mag dan ongevaarlijk lijken, maar hij loopt wel mooi een paar kilometer harder dan u!

Als u in de weg van deze supersprinter staat wordt u zo snel omver gelopen dat u niet eens de kans heeft om te zien wat er gebeurt!

Een rotsblok in de hand – houdt de holemeisjes op een afstand!

Als de wieken van de helirocktor uw haar niet in de war maken dan doen de bommen die hij gooit dat wel!

Deze holbewoner is nou niet bepaald een onschuldig onderdeel van uw omgeving!

EXTRA VIJANDIGE GEESTEN

Alle verschillende plaatsen waar Joe op zijn tocht doorheen moet trekken, worden beschermd door ongeciviliseerde wezens en gevaarlijke plantensoorten. En elk gebied heeft zijn eigen Heer van het Land waar Joe de strijd mee aan moet binden voordat hij door kan gaan naar een nieuw gebied.

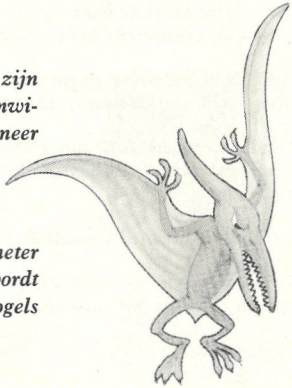
Blijf dus goed opletten en houd uw wapens klaar voor als u een van de volgende vijanden tegen het lijf loopt:

BABY PTERANODONS

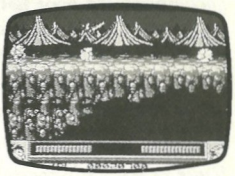
Deze bestonden ongeveer 135 miljoen jaar geleden. Het zijn gevleugelde hagedissen, gevaarlijke wezens met een spanwijdte van meer dan 9 meter en een benige hoornen kop die meer dan 1 meter groot is.

ARCHAEOPTERYX

Een gevleugelde dinosaurus, zo groot als een kraai, 1 meter lang. Bestond ongeveer 200 miljoen jaar geleden en wordt tegenwoordig gezien als de ontbrekende schakel tussen vogels en reptielen.



ZEPHYROSAURUS
Een kleine, plantenetende dinosaurus (ongeveer 2,5 meter lang). De naam betekent "hagedis van de westenwind" en hij bestond 141 tot 65 miljoen jaar geleden.



Er staan u nog andere gevaren te wachten ...

TIRAN TRIFFIDS
Een mythologische, vleesetende en zaadspugende plant die lijkt op de Venusvliegenvanger, met giftige zaden die dodelijk kunnen zijn!

HELIROCKBOMMEN
Explosieve pakketjes die holbewoner Crowswing uit zijn Helirocktor laat vallen. Zowel in de lucht als op de grond is het niet aan te raden om er dichtbij te komen, ze zijn veel te explosief!

ELECTRISCHE VLIEGENDE VISSEN
Vissen kunnen Joe meer shockeren dan hij voor mogelijk gehouden had!

TIPS EN HINTS VOOR HET SPEL

1. *Joe verliest energie als hij met een vijandig wezen in botsing komt, maar dit wordt gecompenseerd door het feit dat hij heel even 'onoverwinnelijk' wordt. Dit geeft hem een gotere kans om aan de situatie te ontkomen en kan in zijn voordeel gebruikt worden als hij massaal wordt aangevallen.*
2. *Denk erom, Joe kan zijn wapens herladen als u knop A ingedrukt houdt, maar als u dit te vaak doet put u hem uit.*
3. *Als u met een van de Bewakers vecht, richt dan op zijn hoofd.*
4. *Vuur is Joe's allerbeste wapen.*
5. *Bonusvoedsel dat wordt opgepikt voordat het verdwijnt, geeft zowel extra energie als bonuspunten.*

TABEL VOOR HOGE SCORE INVULLEN

Als u slaagt, daar waar andere holbewoners niet verder durfden te gaan, kunt u uw naam met uw score op de tabel voor hoge score invullen.
Beweeg het "Stenen wiel" met behulp van het controlepaneel totdat het op de door u gewenste letter staat. Druk vervolgens op knop A of B. De letter wordt dan geregistreerd. Er zijn 9 plaatsen beschikbaar om uw naam in te vullen en alle letters worden op dezelfde manier geselecteerd. Als u een fout heeft gemaakt, breng het wiel dan naar het woord "RUB" en druk op knop A of B om uw laatst gekozen letter uit te vegen.
Als u de laatste letter heeft gekozen, breng het wiel dan naar het woord "END" en druk op knop A of B om uw keuze af te ronden.

HET SPEL SPELEN

Alles speelt zich af op 10 verschillende plaatsen in het Stenen Tijdperk, verspreid over 5 hoofdniveau's met elk een bewaker voor het midden van het niveau en voor het einde van het niveau, die probeert om te voorkomen dat u vooruitgang boekt.

NIVEAU 1: De vulkanische Valourvallei *& zijn Bewaker: DE HALTICOSAURUS.* Jurapark *& zijn Bewaker: EEN VOLWASSEN TYRANNOSAURUS.*

NIVEAU 2: De Silurische oceanen *& hun Bewaker: EEN LEGENDARISCHE REUZE TIRAN TRIFFID.* Witte klippen van Cambrian *& hun Bewaker: EEN VOLWASSEN GROENE PTERANODON.*

NIVEAU 3: De stroomversnellingen van Ramapithecus *& hun Bewaker: DE NOTHOSAURUS.* Het plateau van Kayemnofore *& zijn Bewaker: DE MYTHOLOGISCHE DACENTRURIAN.*

NIVEAU 4: Bonesville Bassin *& zijn Bewaker: DE PACHYCEPHALOSAURUS.* De woedende wateren *& hun Bewaker: EEN VOLWASSEN BLAUWE PTERANODON.*

NIVEAU 5: Het versteende woud van Fossileons *& zijn Bewaker: EEN VOLWASSEN RODE TYRANNOSAURUS.* Tyranno's Buik *& zijn Bewaker: DE LEGENDARISCHE SAGILEOCORN.*

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

© and TM 1991 Data East Corporation. Joe & Mac A.K.A. Caveman Ninja and Data East are trademarks of Data East Corporation. Used under licence. Developed by Elite Systems Ltd.

20325

Printed in Japan
Imprimé au Japon